

読書活動を促進する拡張現実技術の開発 —受動的読書から能動的読書へ—

岡崎善弘 (岡山大学大学院教育学研究科 講師)

【研究背景】ぬいぐるみお泊まり会は読書活動を促進するか？

幼児期から児童期への移行に伴い、子どもたちは読み聞かせによる「受動的」な読書から、「能動的」な読書に移行することが求められる。架け橋の候補の1つとして、ぬいぐるみお泊まり会が挙げられる。ぬいぐるみお泊まり会では、子どものぬいぐるみを図書館や本屋で預かった夜、ぬいぐるみが夜中に探検しているかのような場面の撮影が行われる(図1)。翌日、ぬいぐるみを子どもに返却する際に、「ぬいぐるみが選択した絵本」を一緒に渡す取組みである。大切にしているぬいぐるみが絵本を持って帰ってくるという体験が子どもたちの読書意欲を向上させ、能動的な読書活動の向上につながるのではないかという期待の下で行われており、日本でも全国的に広く行われ始めた。

【本研究の問題と目的】拡張現実の技術を用いた読書活動促進の可能性を検討

ぬいぐるみお泊まり会に参加した多くの子どもたちは、ぬいぐるみに絵本を読み聞かせるようになる。しかし、効果の持続期間は極めて短かった(Okazaki et al, 2017)。効果の持続期間が短い原因は、ぬいぐるみたちがお泊り会以降から全く動かないことにあると推察された。ぬいぐるみたちが動いている場面を子どもたちにリアルタイムかつ継続的に見せることができれば、効果の持続期間を延長させることができるだろう。これは、拡張現実という工学的技術によって実現できる。拡張現実とは、コンピュータ処理によって現実世界に情報を追加する技術である(図2)。本研究では、拡張現実上のぬいぐるみを開発し、ぬいぐるみお泊まり会の効果期間の持続・延長を可能にする方法として提案できるか検討する。

【検証仮説1】「拡張現実上のぬいぐるみ」は、「実物のぬいぐるみ」の認識タイプと異なる

同じぬいぐるみであっても、「拡張現実上のぬいぐるみ」と「実物のぬいぐるみ」間で子どもの認識(例:ぬいぐるみに対する親近感)は異なるのか検討する。

【検証仮説2】ぬいぐるみが読んでいる絵本は、読みたい絵本として選択される

「拡張現実上のぬいぐるみが絵本を読んでいる場面」を目撃した子どもは、ぬいぐるみが読んでいた絵本を「読みたい絵本」として選択するか検討する。

【方法】課題に没入しやすくするために、子どもたちには探偵の役割が与えられた。子どもは、「拡張現実群」と「ぬいぐるみ群」のどちらかに参加した。どちらの群も岡山市内の書店で実施した。拡張現実群では、拡張現実上のぬいぐるみを提示できるタブレットPCを持たせて書店内を探索させ、拡張現実上のぬいぐるみ(5体)が絵本を読んでいる場面を目撃させた(図3)。ぬいぐるみ群では、家の中で絵本を読んでいるぬいぐるみ(5体)を探索させ、ぬいぐるみが絵本を読んでいる場面を目撃させた(図4)。

【結果】拡張現実上のぬいぐるみは、実物のぬいぐるみよりも、自主性・親近感を感じる傾向が有意に高かった(仮説1を支持した)。さらに、拡張現実上のぬいぐるみが読んでいる絵本は、読みたい絵本として選択されなかった

(仮説2を支持しなかった)(図9)。また、ぬいぐるみが読んでいた絵本を記憶していた冊数を調べた結果、2条件間で有意な差が認められた(新たに発見した効果)。

【成果と課題】拡張現実上のぬいぐるみと実物のぬいぐるみの認識タイプは異なることが示唆された。さらに、拡張現実とは偶発記憶を促進することが示唆された。また、読んでいる絵本が「読みたい絵本」として選ばれなかった要因の1つは、子どもにとって初見のぬいぐるみだったことが挙げられる。子どもが所有するぬいぐるみを拡張現実上で提示できれば、効果は期待できるだろう。



図1.ぬいぐるみか書店内を冒険



図2.拡張現実のイメージ図



図3.タブレットPCを持って探索



図4.ぬいぐるみの家を探検

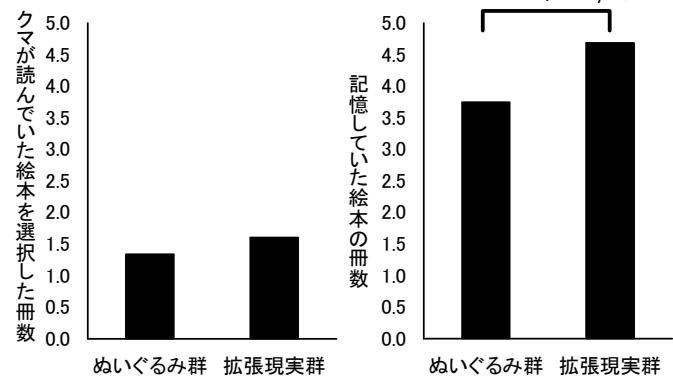


図5.ぬいぐるみが読んでいた絵本を選択した冊数と記憶していた絵本の冊数